GAME BOY ADVANCE™

AniKids

AGB-BQVX-EUU

Mijn Dierenpraktijk

Dieren behandelen is jouw vak!

Handleiding

dtp young entertainment GmbH & Co. KG

PANINI

MINDSCAPE

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality TM

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

Game Boy Advance Game Pak getest volgens:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Inhoud

Inhoud		**3**
1.0	**Inleiding**	**6**
2.0	**De besturing**	**7**
	2.1 In de menu's	7
	2.2 In het spel	7
	2.3 Bij het rijden	7
3.0	**Het spel starten**	**7**
4.0	**Het hoofdmenu**	**8**
	4.1 Nieuw spel	8
	4.2 Spel laden	8
	4.3 Rijden	8
	4.4 Credits	8
5.0	**Het spel**	**8**
6.0	**De dierenrassen**	**8**
7.0	**Het menu Acties**	**9**
	7.1 Voeren	9
	7.2 Aaien	10
	7.3 Spelen en uitlaten	10

7.4	Paardrijden	10
7.5	Dossier	10
7.6	Onderzoeken en behandelen	11
8.0	**De dierwaarden**	**12**
8.1	Gezondheid (GZO)	12
8.2	Hygiëne (HYG)	12
8.3	Geluk (GLK)	12
8.4	Activiteit (ACT)	12
8.5	Honger (HNG)	13
8.6	Dorst (DRS)	13
9.0	**Bouwen en uitbreiden**	**13**
10.0	**Overzicht van dieren**	**14**
11.0	**Medicijnen**	**14**
12.0	**Het menu Opties**	**14**
13.0	**Het menu Pauze**	**15**
14.0	**Winkel, apotheek en niet-medische praktijk**	**15**
15.0	**Het praktijkterrein**	**16**
15.1	Jouw huis	16
15.2	Het verblijf voor kleine dieren	17

15.3 Het kattenverblijf 17
15.4 De kennel 17
15.5 De paardenstal 17
15.6 Het therapiecentrum 17
15.7 De stad 18
15.8 De opleiding 18
15.9 De voederwinkel 19
15.10 De apotheek 19
15.11 De natuurwinkel 19
15.12 Het reclamebureau 19
15.13 De bank 19
16.0 Credits **20**
17.0 Technische ondersteuning **21**
18.0 Licentieovereenkomst **22**

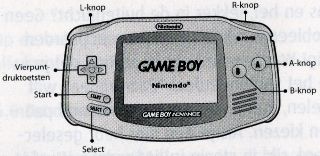
1.0 Inleiding

Met **Mijn Dierenpraktijk**, een spel dat in samenwerking met uitgeverij Panini wordt uitgegeven onder het label Anikids, komt je droom uit om als dierenarts te werken, je eigen praktijk te bouwen en uit te breiden, kleine en grote dieren te behandelen, te verzorgen en te helpen!

Je eerste patiënten zijn konijnen, cavia's en parkieten, en later ga je zelfs katten, honden en paarden behandelen. In de stad kun je bij je kennissen langsgaan, alle spullen kopen die je voor je praktijk nodig hebt en bijscholingscursussen volgen. Zo kun je je bijvoorbeeld specialiseren als dierenarts voor grotere dieren of als paardenarts.

Je eigen dierenpraktijk – een droom wordt werkelijkheid!

2.0 Besturing



2.1 In de menu's

- Vierpuntsdruktoets: Selecteren
- A-knop: Keuze bevestigen/Volgende
- B-knop: Keuze annuleren/Vorige

2.2 In het spel

- A-knop: Keuze bevestigen, menu Acties openen, doorgaan
- B-knop: Keuze bevestigen, Keuze annuleren, menu Acties sluiten, teruggaan
- R-knop: Personage laten rondlopen
- L-knop: Personage laten rondlopen
- START: Menu Pauze openen
- SELECT: Menu Opties openen

2.3 Bij het rijden

- Vierpuntsdruktoets: Personage bewegen, paard aansporen, paard inhouden
- A-knop: Springen
- START: Menu Pauze openen

3.0 Het spel starten

Als je begint, wordt het taalmenu geopend. Selecteer met de vierpuntsdruktoets de taal waarin je wilt spelen en bevestig je keuze met de **A-knop.** Daarna wordt het hoofdmenu geopend, waarin je een speltype kunt selecteren.

4.0 Het hoofdmenu

4.1 Nieuw spel

Met deze menuoptie start je een volledig nieuw spel. Geef eerst de naam op waarmee je wilt spelen en kies daarna de taak die je wilt uitvoeren. (Let op: als je het spel voor de eerste keer speelt, kun je alleen de eerste taak kiezen). Als je dat gedaan hebt, kun je meteen aan de slag. Veel plezier met **Mijn Dierenpraktijk!**

4.2 Spel laden

Wil je doorgaan met een spel dat je eerder hebt opgeslagen? Selecteer dan een eerder opgeslagen spel en bevestig je keuze.

4.3 Rijden

Je wilt meteen een wilde rit maken? Door bos en hei, lekker in de buitenlucht? Geen probleem; pak je rijbroek en je paardentuig! Wanneer je hebt bevestigd dat je in de het spelonderdeel "Paardrijden" wilt spelen, kun je uit vier verschillende paarden kiezen. Als je een dier hebt geselecteerd, rijd je stevig in het zadel het veld op en ben je klaar om op je paard de omgeving te verkennen. Fijne rit!

4.4 Credits

Hier zie je welke mensen aan **Mijn Dierenpraktijk** hebben meegewerkt.

5.0 Het spel

- Wat staat mij allemaal te wachten in **Mijn Dierenpraktijk Game Boy Advance TM?**

- Wat moet ik doen?
- Wat is het doel van het spel?

Op de volgende pagina's kom je dat allemaal te weten...

6.0 De dierenrassen

In **Mijn Dierenpraktijk** zorg je als dieren-arts voor zes van de meest populaire huis-dieren: cavia's, konijnen, vogels, katten en honden, en later zelfs paarden!

Elk dierenras stelt weer andere eisen. Je moet aan elk dier voldoende aandacht geven en het zo goed mogelijk verzorgen.

7.0 Het menu Acties

In **Mijn Dierenpraktijk** kun je met dieren en voorwerpen werken. Hiervoor ga je met je personage naar het gewenste verblijf of gebouw en open je het menu Acties met de **A-knop**. Welke menu Acties je te zien krijgt, is afhankelijk van de kamer waarin je je bevindt.

In het menu Acties zie je uit welke acties je kunt kiezen.

Voor elk dier is er een ander menu beschikbaar. Ook in het magazijn en het kantoor kun je werken via een actiemenu. Als je een optie selecteert, verschijnt een submenu of kun je de geselecteerde actie uitvoeren.
Let op: als je een actie hebt geselecteerd en geactiveerd, moet je wachten tot deze volledig is uitgevoerd.

Hieronder staat een lijst met de belangrijkste acties:

7.1 Voeren
Als je deze actie selecteert, zie je links in het scherm welke soort en kwaliteit voer je op dat moment hebt geselecteerd. Als je de actie bevestigt, wordt het dier gevoerd.

7.2 Aaien
Aai je dieren zodat ze je gaan vertrouwen en zich op hun gemak voelen in je praktijk.

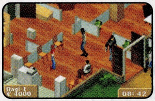
7.3 Spelen en uitlaten
Honden vinden het heerlijk om te rennen en spelen. Honden vinden het ook fijn om naar buiten te gaan. Kies daarom de actie "Uitlaten" om je dieren wat beweging te geven.

7.4 Paardrijden
Als je zover bent dat je paarden in je praktijk kunt opnemen, is het tijd om rijspullen aan te schaffen en een ritje te maken.

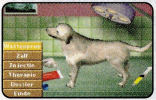
7.5 Dossier
Hier vind je informatie over het dier, zoals zijn naam, ras en geslacht en de status van verschillende dierwaarden. Je kunt hier ook een voorlopig verslag van de gezondheid van het dier bekijken, zodat je een beter beeld krijgt van de toestand van je patiënt.

7.6 Onderzoeken en behandelen

Wanneer je een beetje hebt rondgekeken op je terrein, zullen al snel de eerste mensen langskomen voor de behandeling van hun dieren. Daarom moet je zo nu en dan even kijken of er al mensen in de wachtkamer zitten.



Als er een klant met een patiënt op je wacht, kun je ze binnenlaten in de onderzoekskamer met de actie "Binnenlaten". Het dier komt dan op je onderzoektafel te liggen en het dossier wordt geopend.



In het dossier vind je, naast allerlei andere wetenswaardigheden, het voorlopige gezondheidsverslag van het dier. Je komt te weten waarom het baasje van het dier om je hulp vraagt. Je moet het dier nu onderzoeken om te bepalen welke ziekte hij heeft. Dat doe je met de actie "Onderzoeken". Als je de diagnose hebt gesteld, kun je beginnen met de behandeling van het dier. Kies hiervoor de actie Behandeling. Je ziet het dier nu van heel dichtbij. Voor de behandeling kun je injecties, zalfjes en watten gebruiken.
Met de watten kun je bepaalde lichaams-

delen van het dier ontsmetten.
Met de injectienaald kun je het dier een injectie geven met een middel dat van binnenuit werkt.
Met de zalf kun je de ziekte van het dier uitwendig, dus van buitenaf, behandelen.
Houd goed in de gaten hoeveel medicijnen je nog hebt. Het zou toch vreselijk zijn als je een dier onbehandeld naar huis moet sturen, omdat je niet op tijd inkopen hebt gedaan!

8.0 De dierwaarden

De volgende waarden geven de toestand van het dier aan. Hoe dichter een waarde bij de 100 komt (hoe langer de waarde groen blijft), hoe beter het op dat punt met het dier gaat.

8.1 Gezondheid (GZO)
Op de gezondheidsbalk zie je wat de algehele conditie van het dier is. Deze waarde is de optelsom van alle andere waarden. Zorg ervoor dat de gezondheidsbalk altijd volledig gevuld blijft.
Dan heb je gelukkige dieren en tevreden klanten!

8.2 Hygiëne (HYG)
De dieren vinden hygiëne heel belangrijk en voelen zich pas lekker als je hun verblijf regelmatig schoonmaakt. Open hiervoor het actiemenu van een verblijf en kies de menuoptie "Verblijf schoonmaken".

8.3 Geluk (GLK)
Besteed je genoeg aandacht aan de dieren? Als je ze aait, zul je aan de waarde voor geluk zien hoe prettig ze dat vinden.

8.4 Activiteit (ACT)

Als je wilt dat je dieren fit en actief blijven, moet je ervoor zorgen dat ze voldoende in beweging zijn. Speel met ze of laat ze een flink stuk rennen of rondlopen zodat ze de beweging krijgen waaraan ze behoefte hebben.

8.5 Honger (HNG)

Heeft het dier genoeg voer?

8.6 Dorst (DRS)

Heeft het dier genoeg water?

9.0 Bouwen en uitbreiden

Met het actiemenu in het kantoor kun je nieuwe praktijkgedeelten bouwen of de bestaande verblijven of gebouwen uitbreiden.

Kies eerst het verblijf dat je wilt uitbreiden. Je ziet dan een venster met de kosten van de uitbreiding. Voor veel gebouwen geldt dat je ze een of twee keer kunt uitbreiden. Als je een gebouw (zoals het kantoor of het therapiecentrum) uitbreidt, krijg je ook nieuwe acties te zien die je kunt uitvoeren. En als je de dieren een groter buitenverblijf geeft, krijgen ze meer bewegingsvrijheid.

Selecteer het verblijf dat je wilt uitbreiden en bevestig je keuze met de **A-knop**. De kosten voor de uitbreiding worden van je rekening afgeschreven. Omdat de bouw wat tijd in beslag neemt, kun je het nieuwe gedeelte pas de volgende dag in gebruik nemen.

10.0 Overzicht van dieren

In het Overzicht van dieren staan alle patiënten van je praktijk. Je vindt dit overzicht in het kantoor.
Kies eerst de gewenste diersoort en selecteer de bijbehorende menuoptie. Vervolgens wordt een lijst weergegeven waarin je precies kunt opzoeken hoe elk dier ervoor staat. Zo weet je razendsnel hoe het met je lievelingen gaat.
Als je de naam van het dier selecteert en je keuze met de **A-knop** bevestigt, open je het bijbehorende dossier.

11.0 Medicijnen

In het kantoor kun je in het overzicht van medicijnen bekijken welke medicijnen je nog op voorraad hebt.

12.0 Het menu Opties

Als je op **SELECT** drukt, verschijnt het menu Opties.
Hiermee kun je de doelen van je huidige

taak bekijken, het spel opslaan of een eerder opgeslagen spel laden.

13.0 Het menu Pauze

Als je op **START** drukt, verschijnt het menu Pauze. Het spel wordt dan gepauzeerd.
Je kunt nu zelf ook even pauzeren, maar je kunt het spel ook afbreken of er weer mee doorgaan.

14.0 Winkel, apotheek en niet-medische praktijk

Als je inkopen wilt doen, moet je in de stad zijn. Houd steeds goed in de gaten hoeveel medicijnen en voer je nog hebt en ga naar de stad als je een nieuwe voorraad nodig hebt.
Je kunt per dierenras uit drie verschillende kwaliteiten voer kiezen. De kwaliteit bepaalt in hoeverre de honger van een dier wordt gestild. Met "Speciaal voer" heeft het dier eerder een voldaan gevoel. Het is ook van betere kwaliteit dan "Normaal voer" en dat merk je dan ook aan de prijs.

Als je in de kolom "Gekocht" met de vierpuntsdruktoets **omhoog** of **omlaag** gaat, kun je aangeven wat je wilt kopen en als je naar **links** of naar **rechts** gaat, stel je in hoeveel eenheden je wilt kopen. Je ziet hier ook hoeveel eenheden van de verschillende benodigdheden je momenteel

nog op voorraad hebt.

De kosten zijn afhankelijk van het aantal eenheden dat je opgeeft.

Als je je keuze met de **A-knop** hebt bevestigd, worden de ingekochte spullen aan je voorraad toegevoegd en wordt het weergegeven bedrag van je rekening afgeschreven.

15.0 Het praktijkterrein

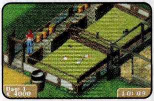
Op het terrein van je praktijk staat aan het begin van het spel alleen jouw huis. Een van de kamers is ingericht als praktijkruimte, waarin je de zieke dieren kunt behandelen.
In de loop van het spel kun je verschillende gebouwen toevoegen, waardoor je meer mogelijkheden krijgt om de dieren te behandelen of onderdak te geven.
De volgende gebouwen staan al op je terrein of kunnen later worden gebouwd:

15.1 Jouw huis

Hier woon en werk jij! In de wachtkamer van je huis ontvang je je klanten met hun kleine patiëntjes, in het magazijn sla je de voedselvoorraad op en in je kantoor neem je beslissingen over de bouw en uitbreiding van je praktijk, houd je de patiëntenlijst en de medicijnvoorraad bij en raadpleeg je de encyclopedie met handige tips en aanwijzingen voor alle dieren die in het

spel voorkomen.
Als een baasje problemen heeft met zijn dier, neemt hij plaats in de wachtkamer en wacht hij tot jij hem binnenroept. Maar let goed op: als het te lang duurt voor hij aan de beurt is, gaat hij weer weg en komt hij een andere keer terug. Als een patiënt aan de beurt is, wordt hij in de behandelkamer onderzocht.

15.2 Het verblijf voor kleine dieren
Hier worden alle konijnen, cavia's en parkieten ondergebracht.

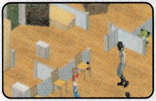


15.3 Het kattenverblijf
Hier worden alle katten ondergebracht.

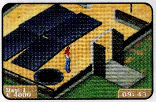
15.4 De kennel
Hier worden alle honden ondergebracht.

15.5 De paardenstal
Hier worden alle paarden gestald.

15.6 Het therapiecentrum
Als je zover bent dat je honden en paarden in je praktijk kunt opnemen, kun je deze dieren in het therapiecentrum behandelen. Ga hiervoor naar het verblijf van het dier dat je wilt behandelen en kies de optie "Therapie".



Als je vanaf je praktijkterrein de weg richting het zuidwesten neemt, kom je in de stad. Daar kun je alle dingen kopen die je voor je dagelijkse werk en de verzorging van je dieren nodig hebt.



15.7 De stad

Als je vanaf je praktijkterrein de weg richting het zuidwesten neemt, kom je in de stad. Daar kun je alle dingen kopen die je voor je dagelijkse werk en de verzorging van je dieren nodig hebt.

15.8 De opleiding

Op de opleiding leer je nieuwe dingen, waarover je een examen kunt afleggen. Aan het begin van het spel kun je alleen kleine dieren behandelen, zoals cavia's, konijnen en parkieten. Op de vervolgopleiding kun je je kennis uitbreiden en een bevoegdheid halen voor de behandeling van andere dieren.
Als je zo'n training wilt volgen, ga je in het opleidingsgebouw naar de directrice.
Zij laat je zien welke training je op dat moment kunt doen. Zo'n opleiding kost natuurlijk geld. Lees daarom alles goed door, dan weet je zeker dat je niet voor niets betaalt.

15.9 De voederwinkel

In de voederwinkel koop je de verschillende soorten voer die je nodig hebt.

15.10 De apotheek

In de apotheek kun je alle gangbare medicijnen voor je praktijk kopen.

15.11 De natuurwinkel

In de natuurwinkel haal je de spullen die je niet in de apotheek vindt. Het gaat daarbij meestal om alternatieve medicijnen, die soms beter werken dan de medicijnen uit de apotheek.

15.12 Het reclamebureau

Via dit bureau kun je reclame maken voor je praktijk. Zo krijg je meer naamsbekendheid in de omgeving. Hoe meer reclame je maakt, hoe meer mensen de weg naar jouw praktijk weten te vinden.

15.13 De bank

Als je op een gegeven moment wat meer geld nodig hebt, kun je een lening afsluiten bij de bank. Vergeet echter niet dat je dat geld ook weer moet terugbetalen. Direct nadat je een lening hebt afgesloten, wordt er elke dag een klein bedrag van je rekening afgeschreven totdat je de hele lening hebt afbetaald. Je kunt het geleende geldbedrag natuurlijk ook in één keer terugbetalen.

16.0 Credits

Ontwikkeld door Independent Arts Software

Uitvoerend directeur Holger Kuchling

Producent Daniel Hericks

Programmering Manfred Trenz

Art-director Thomas Nowicki

Grafisch ontwerp
Christian Kleinsteinberg, Manfred Trenz, Daniel Hericks, Thomas Nowicki

Conversie-ontwerp
Daniel Hericks, Manfred Trenz

Geluid en muziek
Xavier Dang, Felix Olschewski

Handleiding Sascha Hartmann

dtp young entertainment GmbH & Co. KG

© dtp young entertainment GmbH & Co. KG /Panini Verlags GmbH

Uitgever: dtp young entertainment GmbH & Co. KG – Hamburg – Germany
dtp entertainment AG – Hamburg - Germany

17.0 Technische ondersteuning

Voor vragen kunt u contact opnemen met onze technische support.

Nederland:
Telefoonnummer: 0900 8524 357
(€ 0,45 per minuut)
Op werkdagen van 10:00 uur tot 15:00 uur

Schriftelijk:
Mindscape
Afdeling support
Postbus 858
2003 RW Haarlem
Nederland

U kunt ook het online helpdeskformulier invullen op onze website:
www.mindscape.nl/techsupport/default.asp.

België:
Telefoonnummer: (02) 333 8686
Op werkdagen van 10:00 uur tot 15:00 uur

Schriftelijk:
ABC soft
Afdeling support
Humaniteitslaan 231
1620 Drogenbos
België

Ondersteuning e-mail: support@abcsoft.be

18.0 Licentieovereenkomst

1. Onderstaande licentievoorwaarden vormen een overeenkomst tussen u en Mindscape Northern Europe BV.
2. Door de software te installeren, te kopiëren of anderszins te gebruiken, verbindt u zich aan de bepalingen van deze overeenkomst gebonden te zijn. Indien u niet met de licentieovereenkomst instemt, dient u de softwaredrager (CD-rom, DVD-rom, diskette's) in zijn ongeopende verpakking, compleet met verpakking, eventueel ander toebehoren en het betalingsbewijs te retourneren aan Mindscape Northern Europe BV, waarna de aanschafprijs aan u zal worden terugbetaald. Daarbij dient u wel over gegronde redenen te beschikken om van de overeenkomst af te zien en deze nader te onderbouwen.
3. De licentie houdt in dat u bevoegd bent 1 exemplaar van het programma te installeren en te gebruiken. Hieruit volgt dat u bevoegd bent om de software te laden in het geheugen van de computer en het vervolgens in beeld te brengen. Tevens mag u handelingen verrichten die noodzakelijk zijn om de werking van het programma waar te nemen, te bestuderen of te testen, voor zover die handelingen het auteursrecht in de software niet schenden. Ten slotte bent u bevoegd één reservekopie te maken. Indien u de software volledig in het vaste geheugen van de computer installeert, geldt de originele informatiedrager als reservekopie.
4. Voor het overige bent u niet bevoegd de software, inclusief alle beeld, tekst en

databestanden en haar verpakkingen openbaar te maken of te verveelvoudigen. Alle auteursrechten op het programma of licenties daarop berusten bij Mindscape Northern Europe BV. U bent evenmin bevoegd om de software te sublicentiëren, uit te lenen, te verhuren of in lease te geven aan derden of op enige andere wijze te distribueren. Het is openbare bibliotheken evenmin toegestaan de software te verhuren of uit te lenen, al dan niet tegen een vergoeding.

5. U bent bevoegd om de software over te dragen aan een andere partij, maar alleen als u (a) deze licentieovereenkomst en alle andere documentatie bij de software en de volledige ongewijzigde software overdraagt aan de andere partij en (b) u al uw kopieën van de software vernietigt, inclusief de kopieën op uw harde schijf of vergelijkbaar medium en (c) de andere partij deze licentieovereenkomst heeft gelezen en instemt met de voorwaarden daarvan. Vanaf het moment van overdracht vervalt uw licentie en treedt de andere partij in uw rechten en verplichtingen.
6. U bent niet bevoegd:
   a. om de software te wijzigen, te deassembleren, te decompileren of anderszins te converteren, te vertalen, of te proberen de broncodeversie uit de doelcodeversie van de software te achterhalen, tenzij dit krachtens een wettelijk voorschrift of krachtens internationale verdragen of richtlijnen is toegestaan (artikel 45m Auteurswet 1912/artikel 6 EG-richtlijn 1991/250).

b. handelsnamen, merken en andere eigendomsvermeldingen uit de software te verwijderen of onleesbaar te maken;
c. de software te gebruiken op een netwerk, via het Internet of een Intranet, WebTV en satelliet of enige andere gelijksoortige technologie

7. Geregistreerde gebruikers hebben recht op ondersteuning door de helpdesk van Mindscape Northern Europe BV. Dit recht eindigt 6 maanden nadat de software door Mindscape Northern Europe BV niet meer wordt verkocht. Voor ondersteuning die niet direct gerelateerd is aan de software kan een kleine vergoeding in rekening gebracht worden.
8. Indien de software gekoppeld kan worden aan door derden op de markt gebrachte software, kan het zijn dat koppelingen niet meer werken ten gevolge van veranderingen in het programma van deze derden, nadat de software is gemaakt. Hoewel Mindscape Northern Europe BV in de praktijk deze koppelingen regelmatig aktualiseert, kan zij hiertoe niet door u worden verplicht.
9. Er bestaat vrijwel geen software die 100% foutloos werkt. Mindscape Northern Europe BV kan er dan ook niet voor in staan dat de software op uw systeem 100% foutloos zal functioneren. Dit heeft te maken met de veelheid van systeemconfiguraties, terwijl het niet doenlijk is om die allemaal te testen. Problemen die zich kunnen voordoen worden bijgehouden en medegedeeld in het bestand "leesmij.txt" U dient dit bestand voor ingebruikneming van de

software te lezen en de inhoud daarvan in acht te nemen.

10. Mindscape Northern Europe BV garandeert 60 dagen vanaf aankoopdatum dat de informatiedrager waarop de software is geplaatst vrij is van fouten. De garantie houdt in dat Mindscape Northern Europe BV, naar eigen keuze, of het aankoopbedrag zal terugbetalen indien het aankoopbewijs wordt getoond en u zich als gebruiker heeft laten registeren, of dat zij kosteloos een werkend exemplaar van de software zal verstrekken. Overige garanties worden niet gegeven.
11. Op deze licentieovereenkomst is bij uitsluiting Nederlands recht van toepassing.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:

3+ 7+ 12+ 16+ 18+
www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE / LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
DISCRIMINATION / LA DISCRIMINATION
DRUGS / LES DROGUES
FEAR / LA PEUR
SEXUAL CONTENT / LE CONTENU SEXUEL
VIOLENCE / LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Mijn Dierengames

Spaar ze allemaal!

Kijk ook op www.dierengames.nl

voor nog meer dierenplezier, acties, demo's en prijsvragen!

Mijn Dierengames

Spaar ze allemaal!

MINDSCAPE

WWW.MINDSCAPE.NL

Kijk snel op

www.dierengames.nl

voor acties, demo's en prijsvragen!